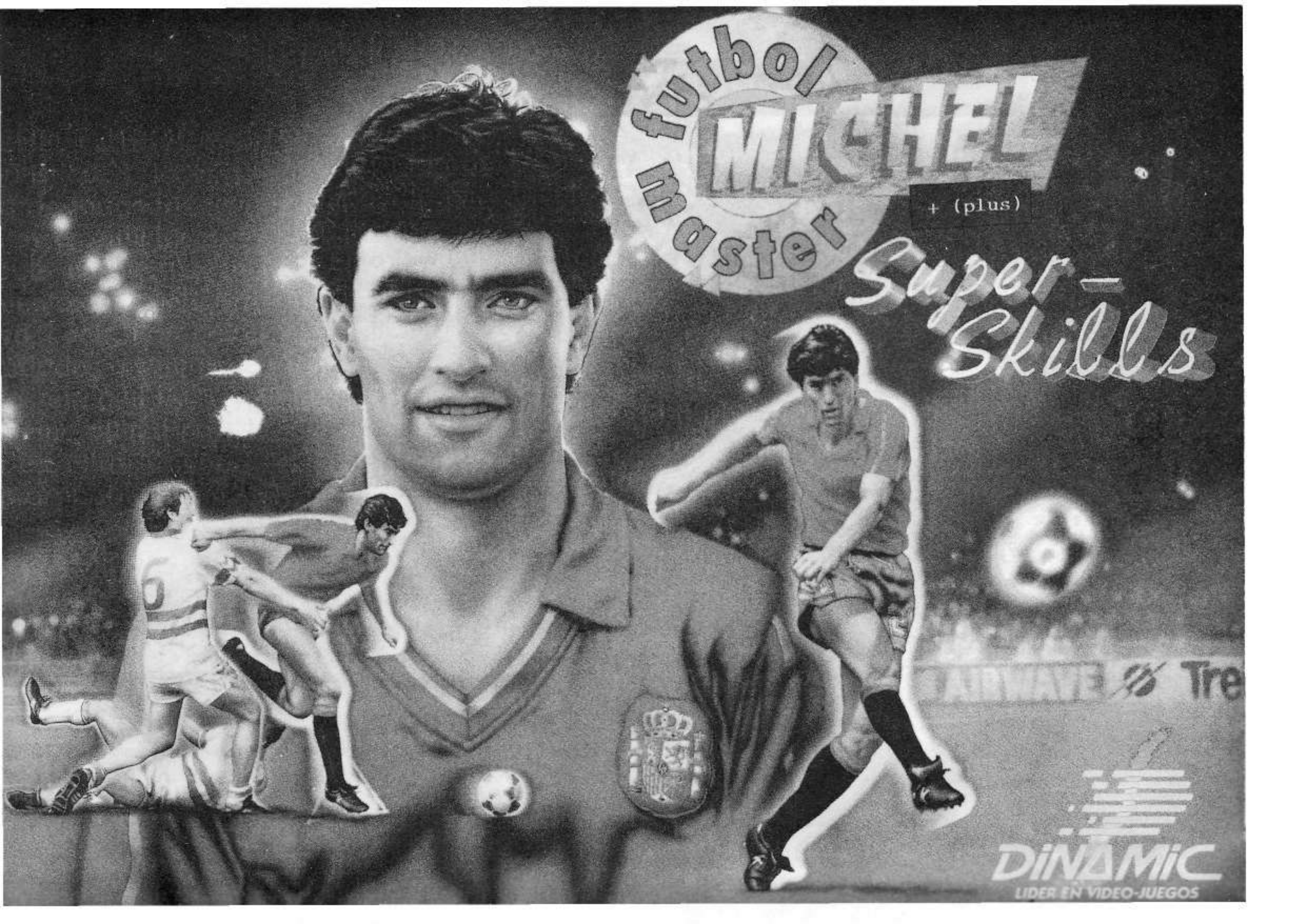


LA FIGURA DE MICHEL

Michel es, como todos sabemos, la auténtica estrella del Real Madrid y de la selección española. El es un ídolo ahora. Pero en su día también tuvo sus ídolos: Vicente del Bosque y el italiano Antognioni, entre otros, fueron las figuras en las que él se vio reflejado para llegar a donde ahora mismo está.

Por eso Michel quiere, a través de este video-juego, infundir ánimos a todos aquellos chavales que están empezando a jugar al fútbol:

«Le diría a un chico que empieza que viera el juego, porque creo que es bastante estimulante jugar al fútbol de esa manera y una forma más de acercarse a aprender a jugarlo. Yo de pequeño no tenía ordenador pero si tenía la «locura» de recortar cromos de los jugadores y hacia fútbol con ellos. Ahora tenéis la oportunidad de hacerlo con un ordenador, que es mucho más divertido».

Aparte de todo, Michel como profesional tiene su propia tarjeta de presentación: cuatro veces consecutivas campeón de liga, dos copas de la U.E.F.A., una supercopa, una Copa de la liga, una Copa del Rey, dos veces semifinalista de la Copa de Europa y, además, titular indiscutible de la selección española tanto con Miguel Muñoz como con Luis Suárez.

Este es sólo el historial deportivo de un gran jugador. Pero Michel no es sólo el mejor en el terreno de juego. También lo es fuera.

Sonriente y acompañado de Ricardo Gallego apareció por las oficinas de DINAMIC rezumando amabilidad y buen humor. El primer punto del itinerario era ver el juego que, según me comentó después, le pareció fantástico por su realización y porque lograba acercarse al deporte del fútbol, lo cual en su opinión es realmente difícil.

A continuación le mostramos las pruebas de habilidad o SUPERSKILLS, las cuales le impresionaron gratamente tanto a él como a Gallego, que no cesaron de bromear en ningún momento.

En definitiva, una experiencia que al propio MICHEL le ha parecido muy grata y que estamos seguros que a todos vosotros os va a gustar.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA FUTBOL SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC:
Pedro Sudón
PROGRAM SKILLS SPECTRUM, AMSTRAD y MSX:
Javier Fáfula
PROGRAMA SKILLS PC:
José Juan Quesada
GRAFICOS SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC:
Snatcho, Javier Cubedo, Georgina Daviu, Rubén Rubio y Deborah.
ASESORIA TECNICA:
Gabriel Ruiz
PRODUCCION:
Víctor Ruiz

NUESTRO AGRADECIMIENTO A MICHEL Y AL PERIODICO AS POR SU INESTIMABLE COLABORACION.

VEINTINUEVE-UNO, S.A.

INTRODUCCION

El MICHEL FUTBOL MASTER es, sin duda, un nuevo concepto de simulación futbolística. Y lo es porque ha logrado reunir en un solo juego los elementos de todos los demás juegos de fútbol juntos y añadir otros hasta hoy inéditos en simulaciones futbolísticas.

FX doble carga que incluye SUPERSKILLS: un completo programa de entrenamiento con cinco pruebas de habilidad (dribbling, pase largo, remate a puerta, control de balón y lanzamiento de penalty) y FX Double Speed, dos velocidades distintas de juego.

Además el Point Pass System, la posibilidad de jugar hasta ocho personas, el sistema de marcas de situación de los jugadores, la participación de todas las estrellas de cada selección o el dispositivo de Pausa y visión de juego son probablemente los definidores de una simulación futbolística diferente.

POINT PASS SYSTEM

Con el Point Pass System al realizar un pase aparece una marca o «punto de caída» en el sitio justo donde va a caer el balón para que puedas realizar pases perfectos y rápidas jugadas con participación de todo el equipo.

CAMPEONATOS

Ocho, hasta ocho personas (una para cada selección) pueden jugar en MICHEL FUTBOL MASTER para que organices auténticos campeonatos en casa, pudiendo incluso ser sustituido por el ordenador alguien que tenga que abandonar.

MARCAS DE SITUACION

Además de todo esto hemos querido introducir en el juego un sistema de marcas de situación, mediante el cual los jugadores que no aparezcan en tu campo de visión estarán indicados en el borde de éste por un punto, para que puedas tener una clara visión del juego en todo momento sin desviar la mirada del campo.

FIGURAS

También, tras una importante labor de recolección e introducción de datos, hemos conseguido que en cada selección estén todos sus jugadores: en Italia juegan Vialli, Zenga... por la URSS Zavarov, Dasaev... con Holanda Gullit, Van Basten etc. Porque a la cita de MICHEL FUTBOL MASTER no ha faltado ninguna estrella.

PAUSA Y VISION

Como última innovación a resaltar está el dispositivo de Pausa y visión de Juego: cuando detengas el partido con la Pausa podrás moverte con la cámara por todo el campo y estudiar así la situación de los jugadores y las tácticas de los rivales.

FX-DOBLE CARGA

El programa consta de dos partes.

La primera se corresponde con las pruebas de habilidad o superskills. La segunda con el Campeonato de Europa de Fútbol de Naciones. Podrás jugar indistintamente a la parte que quieras.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
6. El Programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclear | CPM y pulsar ENTER.
4. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conectar el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESERT.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48 K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette, según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y Pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

PC

1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Conecta el ordenador.
3. El programa se cargará automáticamente.



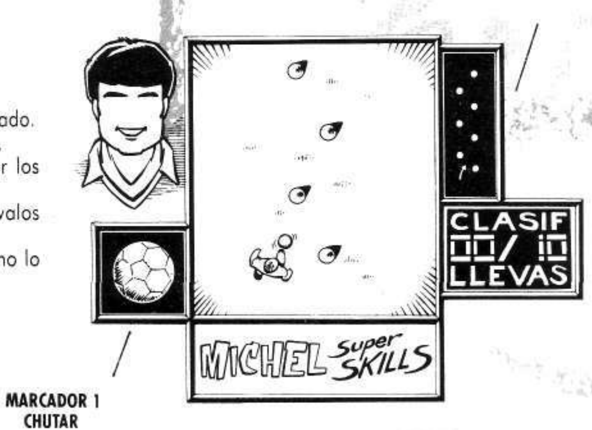
PRIMERA CARGA: SUPER – SKILLS

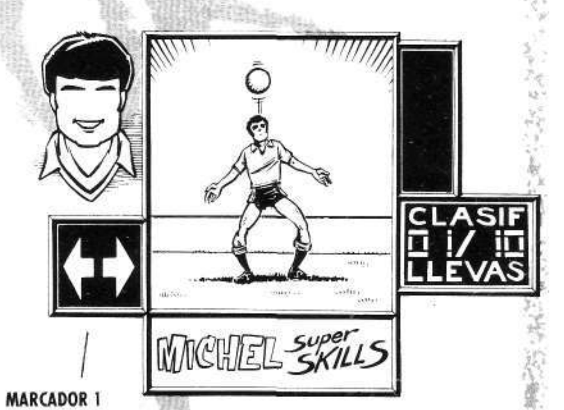


1 DRIBBLING:

El dribbling te servirá para mejorar tu velocidad y tu capacidad de regate con el balón controlado.
En pantalla te aparecerán dos filas de 9 conos que deberás sortear a derecha e izquierda.
El camino a seguir te será indicado por medio de flechas. Deberás evitar tanto derribar los conos como salirte de la pantalla o que salga el balón, ya que esto te hará perder un cono.
El control del balón tiene un tiempo limitado. Así, deberás ir chutando el esférico a intervalos determinados de tiempo.
En el marcador 1 aparecerá un balón que te indicará el momento límite para chutar. Si no lo haces perderás un cono.
En el marcador 2 aparecerá tu situación indicada por medio de colores:

punto rojo: cono derribado.
punto verde: cono superado.
punto azul: cono no superado o que te falta por sortear.





2 CONTROL DE BALON:

En esta prueba de habilidad debes golpear al balón de 25 a 35 veces sin que caiga al suelo tanto con la cabeza como con las rodillas, los hombros y los pies.
Las teclas de control en este skill son las siguientes:

ACCION-ARRIBA: Cabeza y hombros.
ACCION: Rodilla.
ACCION-ABAJO: Pies.

El ordenador elegirá por si solo si debe golpear el balón por la derecha o la izquierda así que esto no debe preocuparte.
En el marcador 1 aparecerán flechas a derecha o izquierda que te indicarán hacia donde se desplazará el balón. (Ej.: si acabas de golpear con la rodilla izquierda y aparece una flecha hacia la izquierda el próximo golpe será con el pie. Si la flecha aparece hacia la derecha el siguiente toque será con el hombro. Si no aparece nada en el marcador 1 deberás golpear de nuevo con la rodilla).

TRAYECTORIA DEL JUGADOR
MARCADOR 2
FUERZA DEL TIRO

3 PASE LARGO:

Este skill hará mejorar tu visión de juego y tu habilidad a la hora de poner un balón claro de remate para un compañero.
Lo primero que aparecerá en pantalla será la trayectoria que seguirá tu compañero y el punto donde debes ponerle el balón para que remate.
En segundo lugar aparecerá en el marcador 1 el número de intentos que te quedan para intentar la clasificación.
A continuación, también en el marcador 1 aparecerá el icono que te indicará el tiempo que tienes para realizar el pase. Este, lo podrás realizar cuando quieras, pero no podrás rebasar el tiempo estipulado.
Cuando el tiempo acabe tendrás que chutar obligatoriamente, apareciéndote en el marcador 1 los grados de inclinación del pase, que podrás manejar pulsando las teclas de derecha-izquierda.
Una vez determinada la dirección del cuero hay que imprimirle la fuerza necesaria. Para ello en el marcador 2 aparecerá un icono que mientras mantengas el botón de acción pulsado no cesará de subir y bajar indicándote la fuerza con que vas a chutar. En el momento que sueltes el botón de acción el balón saldrá con la fuerza que indique el icono, siendo el mínimo 0 y el máximo 31.

Si consigues el ángulo y la fuerza necesarias y colocas el balón en el punto exacto que te indicó al comenzar el skill, tu compañero conseguirá un espectacular gol que verás ampliado.
Si fallas el pase, el balón se pondrá intermitente.

ANGULO DE TIRO
MARCADOR 1
TIEMPO DISPONIBLE



4 REMATE A PUERTA:

En este skill eres tú quien debe rematar a portería a centro de un compañero.
En primer lugar te aparecerá la trayectoria que va a seguir tu compañero y el punto exacto donde te va a poner el balón para que remates.
Después aparecerán en el marcador 1 el número de intentos que te restan para conseguir clasificarte.
En cuanto al otro jugador inicie la carrera sal corriendo hacia el punto que se te indicó. Cuando creas que estás bien situado espera a que en el marcador 1 aparezca un balón y en ese momento dispara. Si estabas bien situado conseguirás un gol espectácular, si no tu imagen parpadeará indicándote que has fallado el remate.

MARCADOR 2
TIEMPO DISPONIBLE
ALTURA DEL TIRO

5 LANZAMIENTO DE PENALTY:

Con este skill practicarás la falta máxima ya que si durante el campeonato se produce alguna seguro que el seleccionador te ordenará lanzarla.
En primer plano verás el balón y al fondo la portería y el portero colocado. Pulsando derecha o izquierda verás que la portería se mueve ligeramente.
El momento idóneo para lanzar es cuando el guardameta se pone nervioso y se mueve arriba y abajo. En ese momento en el marcador 1 aparecerá una flecha indicándote hacia que lado se va a lanzar. Así, tirando al lado contrario conseguirás gol.
Otra forma de conseguir el tanto es lanzando el balón justo a la escuadra. Aunque esto es difícil, al portero le será casi imposible detenerlo.
En el marcador 2 verás en todo momento una línea horizontal que se mueve arriba y abajo. Esta te indica la altura a la que saldrá el esférico. Este puede ir desde totalmente raso hasta por encima del larguero.

MARCADOR 1
INTENCION DEL LANZAMIENTO
DEL PORTERO

SEGUNDA CARGA: COMIENZA EL CAMPEONATO

EL JUEGO:

La estructura del juego, como se dijo, está basada en un verdadero campeonato de Europa de Naciones. En concreto nos hemos fijado en la última Eurocopa disputada en Alemania en Junio de 1988.
El grupo 1 estaba formado por España, Dinamarca, Italia y Alemania. El grupo 2 por Irlanda, Inglaterra, URSS y Holanda.
Todo esto lo hemos respetado pero además te ofrecemos la posibilidad de jugar con la selección que desees dando por seguro que en ella se encontrarán todas sus estrellas.
Los primeros partidos serán los lógicos enfrentamientos entre todas las naciones de un grupo. Atendiendo a los resultados y si fuera necesario al «golaverage» de los países se confeccionará la clasificación definitiva de cada grupo.
De esta forma, el primero del grupo 1 jugará una semifinal con el segundo del grupo 2 y el primero de este grupo la otra semifinal con el segundo del grupo 1.
Resulta obvio decir que los vencedores de las dos semifinales jugarán la final para determinar qué selección es la campeona de Europa.
Si alguno de estos partidos finaliza en empate se jugará una prórroga que finalizará en el momento que alguno de los equipos consiga un gol.

FX-DOUBLE SPEED

El FX «DOUBLE SPEED» te permite optar, durante los partidos, entre dos velocidades de juego: pulsando la tecla seleccionada podrás elegir entre velocidad 1 ó velocidad 2. En el modo velocidad 1 el juego irá más ralentizado para jugar con mucha más precisión y que los auténticos viciosos del fútbol se recreen con pases más certeros y jugadas más elaboradas.
En modo velocidad 2 el juego vuelve a su velocidad normal de juego rápido y trepidante.

CONTROL DE LOS JUGADORES:

AVANCE Y DIRECCION: Con las teclas de control podrás manejar al jugador que se encuentre señalado con las FLECHAS DE POSESION.
Algo muy importante es que cuando el balón esté en poder del equipo contrario o no lo tenga nadie, pulsando la tecla de acción obtendrás el control de tu jugador más cercano al esférico.

DISPARO A PUERTA: Cuando tengamos el control del balón podremos disparar a portería de la siguiente forma:

Pulsa el botón de acción y observa el indicador de fueraza. En el momento que sueltes el botón será cuando se indique el marcador.

EL PORTERO: El guardameta es totalmente autónomo en su función. Tu única misión es decidir cuando saca y la potencia del saque. En los penaltys si tendrás que decidir hacia donde parará el tiro, pero sólo una vez el balón haya sido lanzado.

ENTRADAS: Para quitarle el balón a un contraio pulsa el botón de acción, ponte en la dirección correcta, calcula la fuerza y suelta el botón. Tu judador se lanzará a sus pies arrebatándole el esférico.
La entrada te será muy útil también cuando el balón este suelto y pugnes por él con un contrario. Lánzate al suelo y te anticiparás.

ESTRUCTURA DEL MARCADOR:

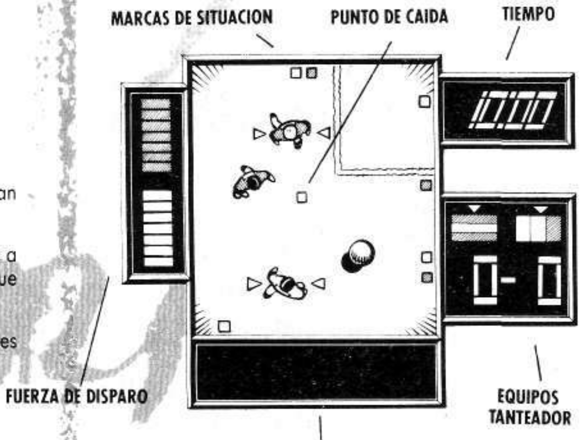
El marcador se divide en 5 partes fundamentales:

1.– Cronómetro.

2.– Marcador de tanteo, que señala los países por medio de su bandera y los goles que llevan conseguidos. Encima de cada bandera aparecerá una flecha de color de tu camiseta.

3 y 4 .– Indicadores de fuerza. Te indicarán la fuerza con la que realizas el chut o la entrada a un contrario. El 3 se corresponde con el equipo que juega en el campo de arriba y el 4 con el que juega abajo, siendo siempre del mismo color de la camiseta.

5.– Area de mensajes. Refleja el nombre del jugador que tiene en balón, el tipo de infracciones que se cometen, los finales de cada tiempo etc.



ESTRATEGIAS DE JUEGO:

REGATES: El balón nunca se despegará de tu pie, lo que te permitirá hacer continuos cambios de dirección.
Procura siempre llevar al contrario detrás de ti y cambiar de dirección en el momento que se lance a tus pies.

PASES: Dinamic pone en práctica con MICHEL FUTBOL MASTER el sistema «POINT PASS», mediante el cual aparecerá una marca en el punto exacto donde va a caer el balón cuando realizas un pase. Esta marca o PUNTO DE CAIDA te será muy útil ya que sólo con dirigir a tu jugador hacia ella podrás recibir el pase con gran precisión.
Los jugadores que no aparezcan en pantalla, ya sean de tu equipo o del rival, aparecerán indicados en el borde de ésta por las MARCAS DE SITUACION. Estas marcas no te indican la distancia sino la línea en que se encuentran para que puedas realizar pases largos y rapidísimas jugadas al contraataque.
El último punto a tener en cuenta para realizar un buen pase es la fuerza que debes imprimir al chut. Fíjate bien en el indicador y suelta el botón de acción en el momento que indique la fuerza adecuada.

REMATES: Cuando un jugador de tu equipo recibe el balón y tienes el botón de acción pulsado, el balón saldrá rematado automáticamente en la dirección en la que tu jugador se encuentre.
Esta jugada es muy útil tanto para realizar disparos sobre el MARCO contrario como para despejar el balón de tu área alejando el peligro.

INFRACCIONES AL REGLAMENTO:

FALTAS: Cuando realices una entrada de frente a un contrario, o por detrás con excesiva fuerza cometerás falta. Si se produce dentro del área será castigada con penalty.

FUERA: Cuando el balón sobrepase una línea lateral será puesto en juego desde el punto exacto donde salió. Si sale por la línea de fondo el saque se realizará desde el vértice del área pequeña.

CORNER: Cuando un jugador lance el esférico por su línea de portería el equipo contrario realizará el el saque desde la esquina.
Todos los saques tienen un tiempo limitado para tirar, a los 10 segundos aproximadamente el jugador disparará tal como esté.

OPCIONES DE JUEGO:

0 CAMPEONATO:

Con esta opción se inicia el campeonato de Europa, en el que pueden jugar hasta ocho personas. Pulsa SPACE hasta colocar el número de personas que van a jugar y luego RETURN.
A continuación introduce el nombre de cada jugador, la selección con la que va a jugar y el tipo de controles que usará.
Una vez todos los jugadores hayan introducido sus datos el campeonato dará comienzo.
Antes de cada partido el ordenador nos indica qué equipos juegan, quién los maneja y con qué controles lo va a hacer. Si estos coinciden cámbialos pulsando A o B. El ordenador podrá sustituir a un jugador que haya tenido que abandonar la partida.
El último punto antes de comenzar el partido es determinar la duración de éste, que puede variar desde 2 minutos hasta 90.
Elige la duración que desees pulsando SPACE y RETURN.

1 AMISTOSO 1 JUGADOR:

Con esta opción podrás entrenarte para el campeonato y conocer el juego que desarrolla el ordenador en sus 7 niveles de habilida.
Primero elige el país con el que quieras jugar y los controles que vas a utilizar. A continuación, el país con el que jugará el ordenador.
El siguiente paso, es elegir el nivel de habilidad del ordenador (1-7) y a continuación la duración de partido.

2 AMISTOSO 2 JUGADORES:

Elige los países con los que vais a jugar y los controles que usaréis, siendo imposible que estos coincidan. Por último, determina la duración del partido pulsando SPACE y RETURN.

3 REDEFINIR:

Con esta opción podrás definir las teclas del teclado 1 y del teclado 2. Con la opción 0 podrás definir también la tecla para pausa y cambio de velocidad.

4 DEMO:

Esta opción nos ofrece una ESPAÑA-ITALIA, para que nos familiaricemos con el tipo de jugadas que se pueden realizar en MICHEL FUTBOL MASTER.
Pulsando SPACE volveremos al menú principal. Durante la demo puedes usar las opciones de cambio de velocidad y pausa, (con movimiento de cámara), todo ello con las teclas previamente definidas.

CONTROLES:

En cada ordenador podrás redefinir dos teclados y usar los distintos tipos de joystick. Algunas combinaciones de teclas pueden ser incompatibles si tienes algún problema de control del juego, cuando los dos jugadores juegan con teclado simultáneamente deberás redefinir las teclas otra vez.
Pulsando ENTER + RETURN + 0 simultáneamente podrás abortar el campeonato.